



# **MAAILMA-jälki**

## **vinkkivihko**

# SISÄLLYS

1. Sudenpennun jäljet.....	3
2. Maailma .....	4
3. Valinnaiset aktiviteetit.....	4
Järjestämme perinteisen ulkomaisen juhlan.....	4
Valmistan toiseen kulttuuriin kuuluvan esineen.....	5
Tutustun lapsen elämään toisessa maassa .....	8
Tutustun maailmanmusiikkiin.....	8
Opettelen vieraan kielen sanoja.....	10
Tutustun ulkomaalaiseen leikkiin .....	11
Maistelemme laumassani eri kulttuurien makuja.....	13
Olemme kaikki samanarvoisia, VAIKKA ERILAISIA.....	15
Tutustun muussa maassa asuneeseen ihmiseen .....	16
4. Loppusanat .....	17



# 1. SUDENPENNUN JÄLJET

Sudenpentujen ohjelma koostuu jäljistä ja askeleista. Jälkiä eli aktiviteettikokonaisuuksia on liki 40 erilaista. Jokaisessa jäljessä on 8-12 askelta eli aktiviteettia, joista lauma yhdessä akeloidensa kanssa valitsee vähintään kuusi. Jäljet on sijoitettu neljään kasvatustavoitteiden mukaiseen osioon. Kustakin osiosta tulee tehdä vähintään yksi jälki toimintavuoden aikana, jotta partiotoiminnan monipuolisuus säilyy.

Jokainen lauma löytää varmasti yhdessä akelansa kanssa jälkien joukosta ryhmälleen sopivia ja kiinnostavia jälkiä toteutettavaksi. Toisaalta joukossa on myös jälkiä, joiden suorittamiseen akelat eivät uskalla tarttua. Vaikeaksi koettu jälki voi viedä paljon aikaa, vaatii erityisen paljon valmisteluja tai jopa sellaisia tietoja/taitoja, joita akelalla ei ole.

Sudenpentujaosto on kerännyt tähän vinkkivihkoon muutamia ehdotuksia MAAILMA -jäljen toteuttamiseen. KV- ja aatejaosto on ollut mukana vinkkivihon laadinnassa.

Toivottavasti saat materiaalista apua laumasi toimintaan!

Turussa 24.10.2023

Sudenpentujaosto

Lounais-Suomen Partiopiiri

## 2. MAAILMA

Maailma-jälki kuuluu Suhde yhteiskuntaan -kasvatustavoitteeseen.

Jäljen tavoitteena on, että sudenpentu tietää, että kaikki ovat erilaisia mutta samanarvoisia. Lisäksi sudenpentu oppii, että eri maissa on erilaisia tapoja.

Tämän jäljen aikana sudenpentu tutustuu eri maiden tapoihin ja kulttuureihin.

## 3. VALINNAISET AKTIVITEETIT

### JÄRJESTÄMME PERINTEISEN ULKOMAISEN JUHLAN

Tämä aktiviteetti kannattaa yhdistää esim. Maailman musiikin kuunteluun ja makujen maisteluun. Tutustukaa eri kulttuurien juhliin ja valitkaa mieleisenne juhla ja järjestäkää sellainen.

#### Halloweennaamiaiset tai sambakarnevaalit

**HALLOWEEN:** "Halloween on anglosaksisissa maissa pyhäinpäivän aattona lokakuun viimeisenä päivänä 31.10. vietettävä juhlapäivä, alkuaan muinaisten kelttien talven alkamisen päivä, jolloin vainajahenkien uskottiin liikkuvan. Nimi on lyhenne englannin sanoista "All Hallows' Eve" eli kaikkien pyhien aatto.

Suomalaiseksi vastineeksi juhlan nimeksi on ehdotettu: marrasyö, hallainyö, kurpitsajuhla, kekrijuhla ja haamuaatto."

**SAMBAKARNEVAALIT:** Rion sambakarnevaali on Rio de Janeirossa järjestettävä karnevaali. Se järjestetään joka vuosi laskiaisena aikaan. Se on maailman suurin tanssakarnevaali, jossa puvut ja rytmit ovat pääosissa.

#### **Voitte pitää lastenkutsut ulkomaalaiselle kaverille, joka voi vaihtoehtoisesti olla myös mielikuvituskaveri tai pehmolelu**

Kutsujen järjestämisessä huomioitte kaverin tai pehmolelun kotimaan. Voitte tarjota hänelle tuttuja makuja, laulaa lauluja hänen kotikielellään ja leikkiä leikkejä hänen kotimaastaan.

## VALMISTAN TOISEEN KULTTUURIIN KUULUVAN ESINEEN

### Valmistakaa erilaisia koristeita, käyttöesineitä, pelejä tai leluja

Tehkää esimerkiksi helpompi Mancala tai vaikeampi afrikkalainen narupulma.

MANCALA (helpompi)

Tarvikkeet: 12 pientä kuppia ja 2 isompaa kuppia (jogurtti ja viilipurkkeja), 36 pientä kiveä, nappia tms.

Valmistelut:

- Peliä pelataan pareittain
- Pelaajat asettuvat vastakkain ja asettavat kumpikin eteensä riviin 6 pientä kuppia, nämä myös vastakkain.
- Kumpikin pelaaja ottaa myös yhden isomman kupin ja asettaa sen kuppirivin jatkoksi oikealle puolelleen. Isot kupit on syytä merkitä esimerkiksi eri väreillä (kuten myös pienet kupitkin), jotta muistetaan, kumpi oli kummankin isompi kuppi.
- Jokaiseen pieneen kuppiin laitetaan 3 kiveä.

Pelin tarkoitus ja kulku:

- Tarkoituksena on kerätä omaan isoon kuppiin mahdollisimman monta kiveä.
- Kiviä siirretään siten, että mistä tahansa omasta pikkukupista otetaan kaikki siellä olevat kivet, ja niitä laitetaan yksi kerrallaan aina seuraavaan kuppiin, kunnes kivet loppuvat kädestä. Pelin kulkusuunta on vastapäivään.
- Mikäli viimeinen kivi laitetaan omaan isoon kuppiin, saa vuoroaan jatkaa. Tällöin otetaan jälleen jostakin omasta pikkukupista kivet ja siirretään niitä yksi kerrallaan seuraaviin kuppeihin.

- Kiviä laitetaan omalla vuorolla myös vastapelaajan pikkukuppeihin, mikäli niitä on niin paljon kädessä, että kierros jatkuu oman ison kupin jälkeenkin. Tämän jälkeen vuoro vaihtuu.

- Vastapelaajan isoon kuppiin ei laiteta kiviä, vaan vastustajan ison kupin yli "hypätään". - Mikäli viimeinen kivi osuu omaan tyhjään pikkukuppiin, saa sen ja vastustajan vastapuolella kupissa olevat kivet laittaa omaan isoon kuppiin. Vain tässä tapauksessa saa vastustajan kupista ottaa kiviä, ei milloinkaan muuten. Tämän jälkeen vuoro vaihtuu.

- Peli loppuu, kun jompikumpi pelaajista on pelannut kaikki kivet pois omalta puoleltaan eli kaikki hänen pikkukuppiensa ovat tyhjiä. Vastapelaaja saa tällöin laittaa kaikki pikkukuppeissaan olevat kivet omaan isoon kuppiinsa. Tämän jälkeen lasketaan, kummalla on isossa kupissaan enemmän kiviä. Hän on voittaja.

### **Afrikkalainen narupeli (vaikeampi):**

Mukava vanhanajan pulmapeli, jossa tulee siirtää pallo toiseen lenkkiin.

Afrikkalainen narupeli on yksi tunnetuimmista narupeleistä.

Tarvikkeet: pala lautaa (12-14 cm), narua (esim. karhunlankaa), puuhelmen (joka on isompi kuin keskellä oleva reikä)

1. Merkitse laudan päihin reiän paikat (narun tulee mahtua reiästä) ja merkitse myös keskelle reiän paikka, joka voi olla isompi. Pora reiat.

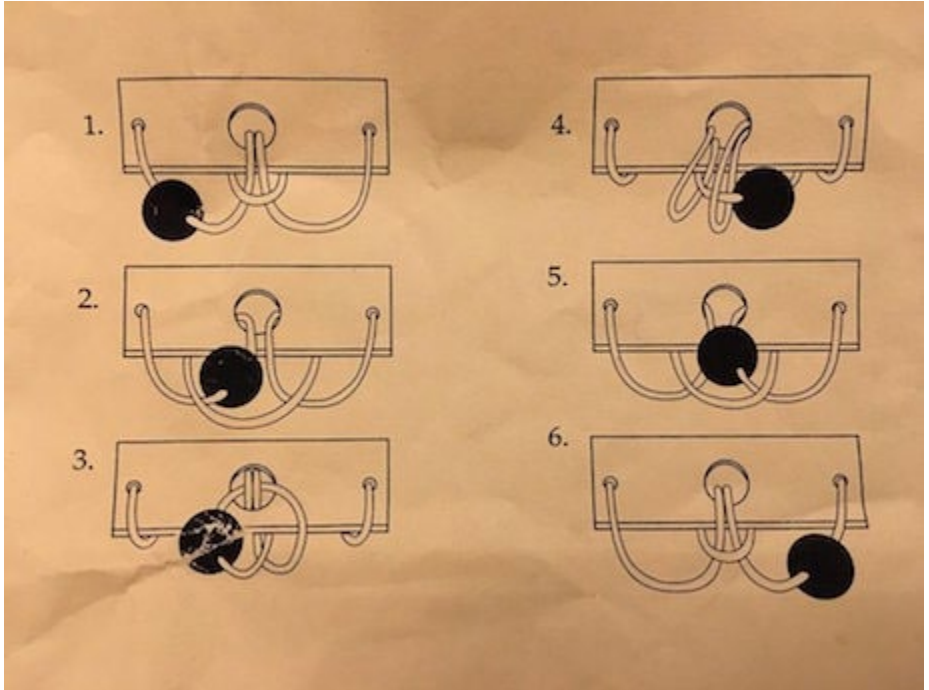
2. Hio laudan terävät reunat ja kulmat.

3. Pujota naru kuvan osoittamalla tavalla ja samalla puuhelmi paikoilleen.

4. Tee solmut narujen päihin.

Ratkaistava pulma:

Koeta saada helmi siirrettyä toiseen lenkkiin solmuja avaamatta.



### OHJEITA RATKAISUUN. ÄLÄ LUE ENNEN KOKEILUA!

Löysää keskisilmukkaa niin paljon, että saat helmen keskisilmukan toiselle puolelle. Keskisilmukan avulla vedät keskireiästä narut pelin toiselle puolelle. Sitten siirrät helmen molempien narujen ali. Nyt voit jo palauttaa keskireiästä vetämäsi narut alkuperäiselle puolelle. Vielä kerran helmi keskisilmukan ali, niin tehtävä on suoritettu.

# TUTUSTUN LAPSEN ELÄMÄÄN TOISESSA MAASSA

## Teen kuvakollaasin tai pienen näytelmän jonkin maan lasten elämästä laumani kanssa

Tutustukaa tansanialaisen Jahi-pojan tarinaan ja piirtäkää/maalatkaa sen pohjalta kuva tai sarjakuva. Lopuksi keskustellaan, onkohan Jahi-pojan lapsuus samanlaista kuin suomalaisten lasten on.

Tansanialaisen Jahi-pojan tarina:

*"Jambo! Jina langu ni Jahi. Hei! Minun nimeni on Jahi. Olen seitsemänvuotias, mutta täytän ihan kohta kahdeksan. Asun Gondon kylässä, Tansanian suurimman kaupungin Dar Es Salaamin laitamilla. Olen ensimmäisellä luokalla suuressa koulussa, jossa on yli tuhat oppilasta. Perheeseeni kuuluvat minun lisäksi äiti, isä, isoäiti, isosisko ja kaksi pikkuveljeä. Asumme kaikki samassa talossa. Minusta on kivaa, kun ei ole koskaan yksinäistä. Leikin usein Nurun kanssa. Hän asuu ihan naapurissa. Olemme samalla luokallakin. Kivointa minusta on käydä leikkimässä merenrannassa tai mennä isän omistamaan baariin juomaan limsaa. En ole vielä päättänyt, mikä minusta tulee isona. Ehkä alan pitää baaria niin kuin isä."*

## Pohdintaa lauman kanssa

Jokainen saa rauhoittumisen aluksi palapelin palan. Ryhmän tulee koota palapeli yhdessä. Keskustellaan siitä, että ryhmä on toimiva ja kunnollinen vasta, kun kaikki palat ovat paikoillaan eli kaikilla ryhmän jäsenillä on hyvä olla.

# TUTUSTUN MAAILMANMUSIIKKIIN

## Pidetään levyraati

Lapset voivat myös tuoda maailmanmusiikkia kuunneltavaksi, mutta johtajan on myös syytä varautua musiikilla, joka on mieluiten perinteistä kansanmusiikkia tai kansainvälisesti suosittuja tyyllilajeja.



## Tuolileikki

Leikkiä varten tarvitaan maailmanmusiikkia, soitin ja tuoleja (tuolien sijasta voi olla esim. hernepusseja -> hernepussit otetaan leikissä käteen). Leikkijät menevät piiriin ja keskelle laitetaan tuoleja tms., yksi vähemmän, mitä leikkijöitä on. Kun musiikki alkaa soimaan, leikkijät lähtevät kiertämään tuoleja. Musiikin loppuessa, yritetään mennä istumaan tuolille. Se joka ei ehdi vapaalle tuolille, tippuu pelistä pois.

## Lauluvinkki: Kas metsämökin ikkunassa - laulu viroksi

Põdral maja metsa seas

Väiksest aknast välja vaatab

Jänes jookseb kõigest väest

lävel sesma jääb.

Kop, kop, lahti tee

metsas kuri jahimees!

Jänes tuppa tule sa

Anna käppa ka!

## Rentoutus

Mennään makaamaan lattialle ja rentoudutaan kuunnellen jotain rauhallista maailmanmusiikkia.

# OPETTELEN VIERAAN KIELEN SANOJA

## Opettelen syntymäpäivä lauluja eri kielillä

Kuunnellaan ja/tai lauletaan syntymäpäivä lauluja eri kielillä. Voidaan aloittaa tutulla suomenkielisellä ja siirtyä esim. englanninkieliseen. Tutustukaa myös ruotsin-, saksan- ja vironkielisiin lauluihin. Jos ryhmästä löytyy erikielisiä, voidaan opetella yhdessä sen kielinen syntymäpäivälaulu. Myös Tuiki, tuiki tähtönen eri kielillä löytyy mm. Youtubesta.

## Domino

Esimerkiksi englannin kielisistä sanoista tehdään Domino mortit. Voi valita joko kuva- sanavastaavuuden tai sana- sanavastaavuuden. Esim. a leaf- lehti- a tree- puu

## Muistipeli

Kuva ja sana vieraalla kielellä. Vaikeammaksi muistipelin saa, kun käyttää sekä suomenkielistä sanaa ja sen käännöstä vieraalla kielellä.

## Tervehdyksiä

Opetellaan sanomaan hei tai huomenta eri kielillä:

*Dobro jutro!*

*Guten Morgen!*

*Kalimera!*

*God morgon!*

*Jónapot!*

*Tere hommikust!*

*Iyi günler!*

*Labas rytas!*

*Good morning!*

*Kaalai vanakkam!*

*Habuya asubuhi!*

## Partiosanoja englanniksi

Partiosanoja löytyy partiowikistä

<https://fi.scoutwiki.org/Partiosanasto>

# TUTUSTUN ULKOMAALASEEN LEIKKIIN

## Iso-Britannia: What is the time Mr Wolf?

- Valitaan herra tai rouva susi.
- Susi asettuu pelialueen toiseen päähän. Hän on selin muihin leikkijöihin.
- Kaikki leikkijät (paitsi susi) kysyvät yhteen ääneen: Paljonko kello on herra susi?
- Herra Susi voi vastata kahdella tavalla; hän voi vastata kellonajalla (esim. "kello on kolme"), jolloin muut leikkijät ottavat kellonaikaa vastaavan määrän askeleita kohti sutta laskien ääneen. Paljonko kello on herra Susi kysymys toistetaan uudelleen.
- Tai susi voi vastata RUOKA-AIKA. Tällöin susi kääntyy ja yrittää saada jonkun muista leikkijöistä kiinni ennen kuin leikkijät ehtivät takaisin aloitusviivalle.
- Mikäli susi ei saa kiinni ketään, niin hän jatkaa kiinniottajana.
- Mikäli susi saa jonkun kiinni, niin hänestä tulee uusi herra Susi.
- HUOM! Leikki voidaan leikkiä myös englanniksi; What is the time Mr Wolf? It is tree o'clock. It is dinnertime.

## Kamerun: Tabala

- Leikkijöitä tarvitaan vähintään kaksi.
- Piirretään maahan kahdeksan ruutua. Kaksi ruutua on aina vierekkäin. Viimeisen ruutuparin jälkeen piirretään puoliympyrä.
- Pelivälineenä toimii esim. Siemen, pieni kivi tai keppi
- Peli alkaa niin, että jokainen pelaaja heittää puoliympyrässä pelivälineensä mahdollisimman korkealle ilmaan. Kenen peliväline jää ruutuun ja on lentänyt korkeimmalle saa aloittaa.
- Peliväline asetetaan ensimmäisen ruudun alle. Jokainen saa vuorollaan potkaista omaa pelivälinettään yrittäen saada osumaan se seuraavaan ruutuun.
- Jos peliväline menee yli rajojen, niin on palattava alkuun.
- Voittaja on se, joka onnistuu ensimmäisenä potkaisemaan pelivälineensä viimeiseen ruutuun.
- Sääntöjä voi muokata haluamallaan tavalla. Esim. Peliväline saa mennä useamman ruudun yli tai onnistuessaan saamaan pelivälineensä oikeaan ruutuun, saa uuden potkaisun.

## Saame: Vasan merkintä

- Valitaan useampi poromies eli pallonheittäjä.
- Piirretään maahan iso ympyrä.
- Poromiehet jäävät ympyrän ulkopuolelle ja muut menevät sisälle ympyrään poroiksi.
- Poromiehet yrittävät osua sisäympyrän leikkijöihin. Kun osuma tulee, poromies merkkää osuneen oman värisellä pyykkipojalla. Poro, johon on osunut, saa jäädä ympyrän keskelle.
- Lopuksi lasketaan minkä värisiä pyykkipoikia on eniten.

## Kiina: Syylliset hedelmät

- Jaetaan ryhmä kahdeksi joukkueeksi. Joukkueet asettuvat seisomaan riveiksi vasatakkain.
- Kaikki valitsevat itselleen hedelmän nimen ja kertovat sen ääneen.
- Yksi pelaajista aloittaa pelin ja asettuu rivien väliin keskelle. Hänen silmänsä peitetään.
- Yksi vastakkaisen joukkueen pelaajista hiipii hänen luoksensa ja koskettaa. Tämän jälkeen hiipijä palaa paikalleen.
- Keskellä olevalta pelaajalta poistetaan huivi. Hän yrittää arvata kuka vastapuolen joukkueesta kävi koskettamassa häntä. Keskellä olevan tulee nimetä hedelmä, jonka ajattelee olevan syyllinen eli koskettaneen häntä.
- Jos keskellä oleva arvaa hedelmän oikein, niin hedelmä siirtyy toiseen riviin. Mutta jos keskellä olija arvaa väärin, niin hän siirtyy toisen joukkueen riviin.
- Peli jatkuu niin, että toisesta joukkueesta tulee arvaaja keskelle.
- Voidaan pelata niin kauan, että kaikki ovat samassa rivissä.
- Huom! Jos keskellä olija ei muista syyttämänsä pelaajan hedelmää, niin hän siirtyy itse vastapuolen riviin.

Lisää leikkejä löydät täältä:

<https://plan.fi/materiaalit/kaiken-maailman-leikit-ideapakka/>

## MAISTELEMME LAUMASSANI ERI KULTTUURIEN MAKUJA

Keskustellaan omista ulkomaan matkoista ja ruokaelämyksistä. Mietitään, mitä eroja on ulkomaalaisilla ruuilla verrattaessa suomalaiseen ruokaan. Pohditaan myös, onko ruokailutavoissa eroja (esim. ruokailu syömäpuikoilla).

## Pidetään hedelmien maisteluraati

Maisteluun kannattaa valita hieman harvinaisempia ulkomaalaisia hedelmiä.

HUOM! Huomioi allergiat. Hedelmän maistamisen lisäksi lapset voivat arvata, mistä maasta hedelmä tulee. Lisäksi voidaan yhdessä katsoa maailmankartalta, missä ko. maa sijaitsee (katsotaan myös, missä Suomi on).

### Leikkivinkki: Hedelmäsalaatti

Leikkijöistä muodostetaan piiri. Yksi leikkijöistä asettuu piirin sisälle, muut piirtävät itselleen oman paikan (ympyrän). Leikkijät nimetään hedelmiksi siten, että joka kolmas (tai neljäs, jos leikkijöitä on useita) on aina samaa hedelmää. Piirissä seisoo siis esim. ananas-banaani-persikka-ananas-banaani-persikka... Kun keskellä olija sanoo hedelmän nimen esim. "persikka", täytyy kaikkien persikoiden vaihtaa mahdollisimman nopeasti paikkaa keskenään. Keskellä olija yrittää varastaa hedelmän paikan ehtimällä siihen ennen uutta hedelmää. Mikäli tämä onnistuu, muuttuu hän hedelmäksi ja hedelmästä tulee keskellä olija. Jos keskellä olija huutaa "hedelmäsalaatti", tulee kaikkien hedelmien vaihtaa paikkaa.

## Valmistetaan ruokaa yhdessä lauman kanssa

Pizza Margherita – Italia

Lihapullat – Ruotsi

Sushi – Japani

Rocky Road – Amerikka

Tortillat – Meksiko

Lisää ruokavinkkejä ja reseptejä löydät internetistä.

## OLEMME KAIKKI SAMANARVOISIA, VAIKKA ERILAISIA

Mietitään yhdessä, millaisia eroja ihmisten välillä on (pukeutuminen, hiukset, silmien väri, ihon väri, näkövamma, liikuntavamma...). Mietitään yhdessä myös, mitä samanlaista kaikissa ihmisissä on. Lisäksi pohditaan, miksi on hyvä, että ihmiset ovat erilaisia.

### Afrikkalainen tarina, jonka jälkeen voi keskustella ihon väristä

*"Kun Jumala loi ihmisen, se piti polttaa uunissa kovaksi. Ensimmäisellä kerralla Jumala epäonnistui, sillä ihmisestä tuli ihan liian vaalea. Toinen kerta tuotti paremman lopputuloksen, mutta vasta kolmannella kerralla ihmisestä tuli kauniin ruskea kuin kakku."*

### Leikkivinkki: Ollaanko me samanlaisia?

Ohjaaja jakaa leikkijät pareittain ja parit menevät vierekkäin seisomaan. Ohjaaja kysyy kysymyksiä esim. Pidän tulisista ruuista ja jos toinen parista pitää ja toinen ei pidä, he liikkuvat normaaliaskeleen eteenpäin, mutta jos molemmat pitävät tai eivät pidä, he jäävät paikoilleen. Kun ohjaaja haluaa lopettaa, hän katsoo ketkä olivat eniten samanlaisia ja ketkä eniten erilaisia.

### Leikkivinkki: Samanlaiset vaihtaa paikkaa

Seisotaan piirissä. Yksi leikkijöistä on piirin keskellä. Hän sanoo yhden asian mistä pitää, millainen on tai mitä on tehnyt; esim. "Lempivärini on punainen." tai "Olen matkustanut Espanjaan." Kaikki piirissä seisovat, joihin keskellä olijan väittämä sopii vaihtavat nopeasti paikkaa. Hän, joka jää ilman paikkaa saa sanoa seuraavan väittämän.

Leikkien jälkeen keskustellaan; kuinka paljon meissä on samaa ja miten eroamme toisistamme. Olemme samanarvoisia, vaikka erilaisia.

## Rauhallinen leikki

Piiriin keskelle kaadetaan pussillinen kiviä, joista jokainen valitsee yhden kiven. Jokainen kertoo vuorollaan muille kivistään (nimi, taustatarina...). Esittelyjen jälkeen kivet laitetaan takaisin pussiin. Sekoitettut kivet kaadetaan takaisin piirin keskelle. Jokaisen on nyt löydettävä kivinen ystävänsä uudestaan.

## TUTUSTUN MUUSSA MAASSA ASUNEeseen IHMISEEN

Tässä aktiviteetissa kannattaa hyödyntää tuntemiaan ihmisiä, jotka ovat joko tulleet Suomeen muualta tai asuneet pidempää toisessa maassa.

Lauman jäseniltä ja heidän huoltajiltaan voi myös tiedustella löytyykö tuttavapiiristä henkilöä, joka tulisi kertomaan kotimaastaan/matkastaan laumailtaan.

Mikäli lippukunnan taustayhteisönä toimii seurakunta, niin sen työntekijöiltä voit pyytää apua. Usein seurakunnan palveluksessa on henkilö, joka on esimerkiksi tehnyt lähetystyötä ulkomailla.

Voit rohkeasti olla myös yhteydessä paikkakuntasi järjestöihin, joissa työskentelee muussa maassa asuneita ihmisiä.

Lippukunnallasi saattaa olla myös ystävyyslippukunta ulkomailla. Ota asiasta selvää ja lähettäkö heille postia! Vastauksen odottaminen on jännittävää.



## 4. LOPPUSANAT

Sudenpentujaosto toivottaa mukavia hetkiä maailmalla. Mielikuvituksen siivin pääsee lentämään kauas, jopa ympäri maailman.

Matkalla

Aioin reissata Ravalpindiin

Päätin matkata Marseilleen-  
tai Lontooseen ainakin sitten

Pikkuisen matkan teen.

Nousin junaan, suuntana Turku,

Vaan voi surku:

Ikävä tuli matkalla.

Niin päätin:

Paras pysyä lähellä.

Läheltä takaisin pääsee,

Kun on koti-ikävä.

-Bo Carpelan, suom. Kaarina Helakisa-



## **LOUNAIS-SUOMEN PARTIOPIIRI**

Läntinen Pitkätatu 13, 20100 Turku – Itsenäisyydenkatu 44, 28130 Pori

050 312 9420, [partioimisto.lsp@partio.fi](mailto:partioimisto.lsp@partio.fi), [www.lounassuomenpartiopiiri.fi](http://www.lounassuomenpartiopiiri.fi)